

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode penelitian

Dalam suatu penelitian diperlukan suatu metode yang tepat agar sebuah penelitian dapat dilakukan dan dapat memecahkan masalah yang diteliti. Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2010, hlm. 3).

Dalam menggunakan suatu metode tergantung pada penelitian yang hendak dicapai, atau dengan kata lain penggunaan suatu metode harus melihat sejauh mana efektif, efisien dan relevansinya. Suatu metode dikatakan efektif apabila dalam prosesnya terlihat adanya perubahan positif menuju kearah yang diharapkan. Efektif tidaknya suatu metode dilihat dari penggunaan waktu, fasilitasnya, biaya dan tenaga kerja yang digunakan sehemat mungkin tetapi mencapai hasil yang maksimal. Relevan atau tidaknya suatu metode dapat dilihat dari kecocokan, kegunaan dan tidak terjadi banyaknya penyimpangan pada saat proses penggunaan metode tersebut maka metode tersebut dikatakan relevan atau sesuai.

Maka dalam penelitian yang penulis teliti, menggunakan metode eksperimen, karena relevan dengan permasalahan yang akan dipecahkan, metode eksperimen menurut Sugiyono (2017, hlm. 72) mengemukakan bahwa “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Dalam mencari pengaruh perlakuan tertentu dalam metode eksperimen yang digunakan dengan cara melakukan *pretest* angket, kemudian memberikan perlakuan tertentu atau *treatment* menggunakan sebuah model pembelajaran yang sudah disiapkan untuk penelitian ini dan melakukan *posttest* angket.

3.2 Desain penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian,

mengenai desain penelitian Sugiyono mengungkapkan (2012, hlm. 109) terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu:

1. *Pre-experimental*, yang meliputi *one shot case study*, *one group pretest-posttest*, *intec-group comparison*
2. *True experimental*, yang meliputi *posttest only control design*, *pretest-control group design*
3. *Factorial Experimental*
4. *Kuasi eksperimental*, yang meliputi *time series design*, dan *nonequivalent control group design*.

Penelitian ini dilakukan menggunakan *pre-eksperimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design* (satu kelompok *pretest-posttest*). Desain ini adalah desain eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh (Sugiyono, 2018, hlm. 74) dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1

Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Treatment	<i>Post-test</i>
O_1	X	O_2

Sumber: Sugiyono (2018, hlm. 74)

Keterangan:

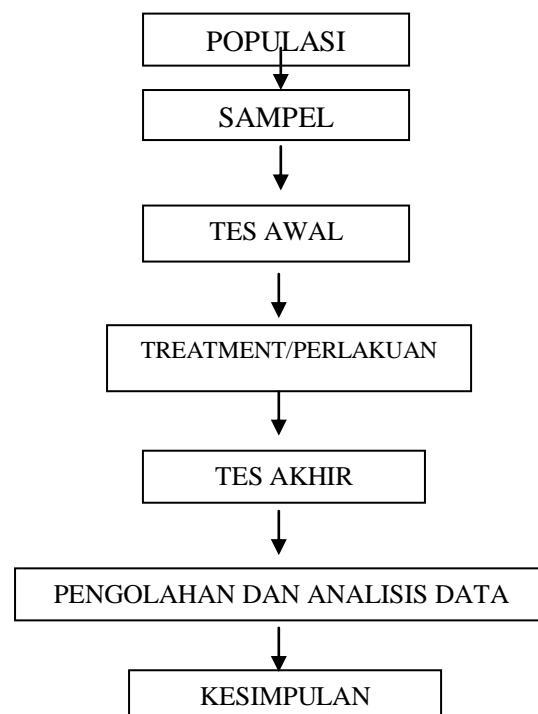
O_1 = *Pretest* (tes awal) Memberikan angket/kuisisioner

X = Treatment (perlakuan) Menggunakan model TGT dalam pembelajaran futsal

O_2 = *Posttest* (tes akhir) memberikan angket/kuisisioner

Sugiyono (2013, hlm. 193) menjelaskan bahwa “Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara. Dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview, kuesioner (angket), observasi.

Langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut :



Gambar 3.1 *Prosedur Pengambilan Data*

Sumber: Pribadi

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi adalah seluruh objek atau subjek yang akan diteliti, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2014, hlm. 117) menjelaskan bahwa “populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas: objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Pada penelitian ini menggunakan populasi kelas X SMA Negeri 1 Bandung sebanyak 157 siswa.

3.3.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, memperoleh data adalah langkah yang paling utama yang harus dilakukan dalam suatu penelitian. Oleh karena itu memerlukan suatu objek penelitian yang telah ditentukan populasi dari objek yang akan diteliti sebagai

Rizal Fauzan Adiman, 2020

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sumber untuk memperoleh data. Langkah selanjutnya adalah memilih sampel yang bertujuan untuk memudahkan dalam meneliti objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 118) sampel adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, bahwa populasi dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas X di SMA PGRI 1 Bandung, banyak siswa dalam populasi tersebut adalah 157 siswa. Tentang pengambilan sampel sesuai dengan pendapat Arikunto (dalam Nur Alif, hlm. 47) bahwa “...jika subjeknya banyak (lebih dari 100 orang), sampel dapat diambil 10-15% atau 20-25% bahkan lebih...” sehingga peneliti memutuskan mengambil sebanyak 31 siswa dengan pengambilan sampel penelitian yang harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar *representative*. Maka pada penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan cara diacak.

Berdasarkan pendapat diatas maka sampel yang digunakan adalah kelas X SMA PGRI 1 Bandung sebanyak 31 siswa.

Tabel 3.2 *Sampel*

Populasi	Sampel	Dalam Presentase
Siswa kelas X berjumlah 157 siswa	31	20%

Sumber: Pribadi

Artinya sampel yang diambil yaitu 20% memenuhi kriteria pendapat Arikunto, yang diambil dapat mewakili yang lainnya dari populasi penelitian secara keseluruhan dan dapat menggambarkan dari keadaan yang sebenarnya.

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

3.4.1 Waktu

Dalam penelitian ini penulis membuat jadwal pembelajaran tiga kali dalam satu minggu. Seperti yang diungkapkan oleh Juliantine dkk (2015, hlm. 35) “latihan dilakukan sebaiknya tiga kali dalam seminggu” dengan menentukan intensitas latihan dilakukan tiga kali dalam seminggu maka kemungkinan

Rizal Fauzan Adiman, 2020

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT)
UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
FUTSAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berhasilnya tinggi. Jadi dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen ini dilakukan minimal 12 kali pertemuan. Pelaksanaan eksperimen ini berlangsung selama 12 kali pertemuan yang dilaksanakan pada kelas X SMA PGRI 1 Bandung, diantaranya digunakan untuk 1 hari *pre-test*, 12 hari *treatment* dan 1 hari *post-test*.

3.4.2 Tempat Penelitian

Lokasi penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran futsal, dilaksanakan dilapangan SMA PGRI 1 Bandung dan dilapangan futsal *indoor*.

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam sebuah penelitian diperlukan adanya suatu alat ukur untuk memperoleh data yang secara objektif. Sugiyono (2018, hlm.102) menjelaskan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Kuisisioner (Angket)

Kuesioner atau angket pada umumnya digunakan sebagai instrumen penelitian survei atau riset yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Kuesioner bisa terdiri atas dua pertanyaan; pertanyaan yang bersifat tertutup dan terbuka. Hal ini sejalan dengan yang dijelaskan Sugiyono (2018, hlm. 142) bahwa kuisisioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dengan pertanyaan tertutup memberi opsi responden untuk memilih jawaban yang sudah tertulis dalam kuisisioner. Pertanyaan terbuka memberi kesempatan pembaca untuk menuliskan jawabannya sendiri.

Sedangkan angket untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa Saputra (1986) menjelaskan bahwa indikator partisipasi terdiri dari:

- a. Motivasi, penilaian motivasi dilihat dari dorongan yang timbul dalam diri siswa maupun diri luar seperti: keikutsertaan siswa dalam mengikuti pelajaran, keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan.

- b. Kehadiran, penilaian kehadiran dilihat dari intensitas dan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.
- c. Keterlibatan, hal ini ditandai dari intensitas dan kedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- d. Keaktifan, penilaian keaktifan dilihat dari sejauh mana siswa aktif di dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani
- e. Kedisiplinan, hal ini berhubungan dengan tingkat kepatuhan siswa dalam mematuhi setiap peraturan yang berlaku di dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Dari uraian diatas, maka dalam penelitian ini akan disajikan sub-variabel sebagai acuan penentuan indikator instrumen maka kisi-kisi instrumen disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Angket

Komponen	Sub Komponen	Indikator	Pernyataan	
			+	-
Partisipasi aktif siswa	a. Motivasi	1. Berupaya semangat untuk belajar gerak	1	2
		2. Dorongan untuk belajar gerak	3	4
		3. Bergegas mengikuti pembelajaran	5	6
		4. Menargetkan memperoleh nilai	7	8
		5. Antusias terhadap pembelajaran penjas	9	10,11
	b. Kehadiran	1. Hadir dilapangan olahraga	12	13
		2. Melaksanakan pembelajaran	14	15

Rizal Fauzan Adiman, 2020

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		(tugas gerak)		
		3. Terlibat dalam pembelajaran penjas	16	17
		4. Rajin mengikuti pembelajaran penjas	18	19
		5. Mengikuti pelajaran yang diberikan guru		20
	c. Keterlibatan	1. Mengikuti contoh gerak dari guru penjas	21	22
		2. Melakukan tugas gerak	23	
		3. Bersedia memimpin pemanasan	24	25
		4. Kerjasama dengan teman	26	27
		5. Membantu teman yang merasa kesulitan dalam melakukan tugas gerak	28	29
	d. Keaktifan	1. Aktif dalam pembelajaran penjas (melakukan tugas gerak)	30,31	32,33
		2. Mencoba mempraktikan		34

Rizal Fauzan Adiman, 2020

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		atau berani mencontohkan tugas gerak yang diperintahkan oleh guru		
		3. Mengajukan pertanyaan jika kurang dimengerti	35,36	37
		4. Mengeluarkan pendapat atau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	38	39
		5. Percaya diri dalam melaksanakan tugas gerak	40,41	42
	e. Kedisiplinan	1. Hadir tepat waktu	43	44,45
		2. Mendengarkan dan melaksanakan apa yang ditugaskan guru	46,47	48
		3. Memakai seragam olahraga	49	50
		4. Mengambil dan mengembalikan peralatan setelah pembelajaran penjas selesai	51	
		5. Mematuhi tata tertib	52	

Validitas: Reliabilitas: 0,902

Rizal Fauzan Adiman, 2020

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sumber: Dharsono (2018, hlm.74)

2. *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*

Untuk mengumpulkan data, dalam penelitian ini menggunakan instrument GPAI. Menurut Griffin dkk. (dalam Sucipto 2015, hlm. 102) mengemukakan bahwa ada tujuh komponen yang diamati untuk mendapat gambaran tentang tingkat penampilan bermain siswa. Pengamatan untuk permainan bisa memanfaatkan ketujuh komponen tersebut, yaitu:

- 1) Kembali ke pangkalan (*home base*). Maksudnya adalah seorang pemain yang kembali ke posisi semula setelah dia melakukan suatu gerakan keterampilan tertentu.
- 2) Menyesuaikan diri (*adjust*). Maksudnya adalah pergerakan seorang pemain saat menyerang dan bertahan yang disesuaikan dengan tuntutan situasi permainan.
- 3) Membuat keputusan (*decision making*). Komponen ini dilakukan setiap pemain, setiap saat di dalam situasi permainan yang bagaimanapun.
- 4) Melakukan keterampilan tertentu (*skill execution*). Setelah membuat keputusan, barulah seorang pemain melakukan macam keterampilan yang dipilih.
- 5) Memberi dukungan (*support*) gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan atau melempar.
- 6) Melapis teman (*cover*). Gerakan ini dilakukan untuk melapis pertahanan di belakang teman satu tim yang berusaha menghalangi laju serangan lawan atau yang sedang bergerak ke arah lawan yang sedang menguasai bola.
- 7) Menjaga atau mengikuti gerakan lawan (*guard or mark*). Maksudnya adalah menahan laju gerakan lawan.

Namun pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan tiga komponen sebagai berikut:

Tabel 3.4

Pengamatan Penampilan Bermain Futsal

Rizal Fauzan Adiman, 2020

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Komponen Keterampilan	Kriteria
Membuat keputusan (<i>Decision Making</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berusaha mengoper bola kepada teman yang berdiri bebas Siswa berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan Siswa berusaha mengoper bola ketika melihat teman yang berdiri bebas untuk melakukan tembakan kearah gawang Siswa berusaha melakukan tembakan
Melakukan ketrampilan tertentu (<i>Skill Execution</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melakukan tembakan kearah gawang lawan Siswa mengoper bola tepat kepada teman Siswa menggiring bola ke daerah pertahanan lawan <p>Siswa mengontrol bola dari operan teman</p>
Memberikan dukungan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola Siswa berusaha melakukan operan dan bergerak mendukung penyerangan Siswa berusaha bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan

Sumber: Sucipto (2015, hlm. 103)

Tabel 3.5

Rizal Fauzan Adiman, 2020

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Format Penilaian Penampilan Bermain Futsal

No	Nama	Komponen Pemahaman Bermain						Jumlah
		Decision Making		Skill Execution		Support		
		T	TT	E	TE	T	TT	
1								
2								
3								
4								
5								
Dst								

Sumber: Sucipto (2015, hlm. 104)

Keterangan:

T: Tepat TT: Tidak Tepat E: Efisien TE: Tidak Efisien

Dalam penelitian ini melakukan kuisioner dengan menggunakan skala *likert*, menurut Sugiyono (2018, hlm. 93):

Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Skala *likert* yang diberikan sederhana sehingga siswa diminta memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan pengalaman dirinya. Angket ini diberikan pada saat sebelum *treatment* dilakukan dan setelah *treatment* untuk mengukur partisipasi aktif siswa, pada saat sebelum pembelajaran dilaksanakan dan setelah pembelajaran dilaksanakan agar menemukan hasil yang sesuai.

Seperti tabel penskoran dibawah ini:

Tabel 3.6

penskoran

KRITERIA	SS	S	R	TS	STS
SKOR	5	4	3	2	1

Sumber: Sugiyono (2018, hlm. 94)

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

R : Ragu

TT : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat pada data utama yaitu soal tes. Pengolahan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data *pretest* dan *posttest*. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan bantuan program Microsoft Excel. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Nilai rata-rata

Nilai rata-rata adalah suatu nilai yang mencerminkan keadaan suatu kelompok secara keseluruhan. Kekuatan suatu kelompok dapat digambarkan melalui nilai rata-rata. Abduljabar (2014). Langkah-langkah pengolahan data tersebut, ditempuh melalui prosedur sebagai berikut:

Menghitung rata-rata nilai (*Mean*) Menghitung rata-rata nilai dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum x_i$ = Jumlah skor yang didapat

n = Banyaknya data (sampel)

b. Simpangan Baku

Menghitung simpangan baku (*standar deviation*) dari setiap kelompok data atau variabel, menurut Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 99) menyatakan bahwa

Rizal Fauzan Adiman, 2020

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

“simpangan baku adalah suatu nilai yang menunjukkan tingkat (derajat) variasi kelompok atau ukuran standar penyimpangan reratanya.” Menghitung simpangan baku dengan menggunakan rumus :

$$s = \frac{\sqrt{\sum(x_i - \bar{x})^2}}{n-1}$$

Keterangan :

s = Simpangan baku

x_i = Nilai yang didapat

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum(x_i - \bar{x})^2$ = Jumlah hasil pengkuadratan nilai skor dikurangi rata-rata

$n - 1$ = Banyak sampel dikurangi satu

c. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data distribusi normal. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro – wilk*. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas menurut Sugiyono (2013, hlm. 257) adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka dikatakan bahwa populasi berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka dikatakan bahwa populasi berdistribusi tidak normal.

d. Uji Hipotesis/ Uji T

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji hipotesis paired samples T-Test. Uji-t paired samples t-test adalah uji yang dilakukan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok. Dimana pengukuran pertama dilakukan sebelum diberi perlakuan tertentu dan pengukuran kedua dilakukan sesudahnya.

Rizal Fauzan Adiman, 2020

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN FUTSAL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai Sig. (2.tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil data *pretest* dan *posttest*.
- 2) Jika nilai Sig. (2.tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil data *pretest* dan *posttest*